الجامعة الأردنية

مركز الاعتماد وضمان الجودة

مخطط المادة الدراسية

1.	اسم المادة	أساسيات البرمجة المرئية (البصرية)
2.	رقم المادة	0807422
3.	الساعات المعتمدة (نظرية،عملية)	3
	الساعات الفعلية (نظرية، عملية)	3
4.	المتطلّبات السابقة/المتطلبات المتزامنة	مبادئ تكنولوجيا المعلومات
5.	اسم البرنامج	بكالوريوس في علم المكتبات والمعلومات
6.	رقم البرنامج	
7.	اسم الجامعة	الجامعة الاردنية
8.	الكلية	العلوم التربوية
9.	القسم	في علم المكتبات والمعلومات
10.	مستوى المادة	4
11.	العام الجامعي/ الفصل الدراسي	الفصل الثاني 2023-2024
12.	الدرجة العلمية للبرنامج	البكالوريوس
13.	الأقسام الأخرى المشتركة في تدريس المادة	
14.	لغة التدريس	عربي
15.	تاريخ استحداث مخطط المادة الدراسية/ تاريخ مراجعة مخطط المادة الدراسية	2024-2023

16. منسّق المادة

الرجاء إدراج ما يلي: رقم المكتب، الساعات المكتبية، رقم الهاتف، البريد الإلكتروني.

17. مدرسو المادة

الرجاء إدراج ما يلي: رقم المكتب، الساعات المكتبية، رقم الهاتف، البريد الإلكتروني.

18. وصف المادة

كما هو مذكور في الخطة الدراسية المعتمدة. يهدف المساق تعريف الطالب بمفهوم البرمجة المرئية وذلك بتقديم لغة Visual basic 6 نموذجا. يقدم المساق اساسيات وسبل وقواعد التعامل مع لغة visual basic 6. بحيث يدرس الطالب مكونات هذه اللغة من أوامر وصيغ وجمل,مثل جمل التعيين assignment , وجمل التحكم والتفرع selection , بالاضافة لجمل الدوران والتكرار looping. كما يتعرف الطالب ايضا على الدوال الوظيفية methods والدوال الجاهزة وكيفية استخدامها, بالاضافة الى انشاء المصفوفات arrays واستخدامها. كما يتمكن الطالب من التفاعل مع بيئة البرمجة المرئية, وذلك من خلال تصميمه للشاشات forms واستخدامه للقوائم و عناصر التحكم controls وايضا اختيار الاحداث events المناسبة لكل عنصر. يتوقع من الطالب في هذه المادة ان يتعلم كيفية انشاء مشاريع

مخصصة في كل مواضيع المساق وذلك من خلال تصميم و برمجة الشاشات عمليا ومن ثم فحصها وتوثيقها ومناقشتها.

19. أهداف تدريس المادة ونتائجها

أ- الأهداف

يهدف المساق تعريف الطالب بمفهوم البرمجة المرئية وذلك بتقديم لغة Visual basic 6 نموذجا و يتوقع من الدارس لهذا المساق, بعد اكماله جميع اجزاءه بنجاح, أن يحقق الناتج المعرفي التالي

ب- نتاجات التعلّم: يتوقع من الطالب عند إنهاء المادة أن يكون قادراً على...

أ: المعرفة والفهم (يتوقع من الطالب):

1. التمييز بين لغة الالة ولغات عالية ومنخفضة المستوى.
2. التعرف معنى البرمجة المرئية و يتعرف على فوائدها.
3. التعرف على كيفية استخدام Visual basic و على اجزاء التطبيق.
4. التمييز بين بيئة و مكونات شاشات المشروع منادوات تحكم وخصائص.
5. معرفة واستخدام التعابير الحسابية والمنطقية و التدرب على حل المسائل المتعلقة بها
6. التعرف على الصيغ والجمل المستخدمة في visual basic مثل جمل التعيين والاختيار والتكرار
7. التعرف على الدوال (الاجراءات) و المصفوفات وكيفية استخدامها.

ب. المهارات الفكرية – القدرة على

1. المقارنة بين لغات البرمجة المرئية واللغات الاخرى
2. تحليل و مقارنة بين الطرق المختلفة لحل المسائل
3. استنباط اهميه استخدام جمل الاختيار والتكرار في حل بعض المسائل
4. استنتاج اهمية تحويل الكود البرمجي الغير اجرائي الى دوال .
5. استنتاج اهمية الدوال و اعادة استخدامها بتطبيقات مختلفة
6. استنتاج الطريقة المثلى لحل مشكلة برمجية معينة باقل جهد برمجي وتصميمي ممكن
7. الربط بين مشاريعه الخاصة في visual basic و التطبيقات المستقاة من واقع الحياة

ج. المهارات العملية – القدرة على

1. انشاء مشروع متكامل و خال من الاخطاء باستخدام visual basic 6
2. كتابة كود برمجي قابل للتنفيذ
3. استخدام ادوات التحكم لتصيمي الشاشات في المشروع
4. فرز , تصفية, واسترجاع معلومات من قاعدة البيانات
5. تطبيق ما تعلمه الطالب في المساق في مجالات المكتبات و المدارس

د. المهارات التبادلية – القدرة على:

1. تعلم كيفية العمل بفاعلية مع اعضاء الفريق لتصميم و تنفيذ مشروع المادة.
2. التدرب على احترام الوقت من خلال التقييد بمواعيد تسليم المشروع والواجبات
3. التخطيط للمشروع الجماعي وللواجبات الفردية اليومية.

20. محتوى المادة الدراسية والجدول الزمني لها

المحتوى	الأسبوع	أساليب التقييم
1) لغات البرمجة	Week 1	Discussion
2) البرمجة المرئية Visual basic	Week1 & 2	Assignments
3) التعامل مع ادوات التحكم controls	Week 3 & week 4	Assignments
4) القوائم menus	Week 5 & 6	Assignments
5) المتغيرات و انواعها	Week 7	Assignments
6) المزيد من عناصر التحكم	Week 8	Assignments
7) الجمل الشرطية	Week 10	Assignments
8) الجمل الدورانية looping statements	Week 11	Assignments
9) الاجراءات و الوحدة النمطية procedures and modules	Week 12	Assignments

21. النشاطات والاستراتيجيات التدريسية

يتم تطوير نتاجات التعلم المستهدفة من خلال النشاطات والاستراتيجيات التدريسية التالية:

- اختبارات عملية + واجبات

22. أساليب التقييم ومتطلبات المادة

يتم إثبات تحقق نتاجات التعلم المستهدفة من خلال أساليب التقييم والمتطلبات التالية:

Exams

23. السياسات المتبعة بالمادة

أ- سياسة الحضور والغياب

ب- الغياب عن الامتحانات وتسليم الواجبات في الوقت المحدد

ج- إجراءات السلامة والصحة

د- الغش والخروج عن النظام الصفي

هـ- إعطاء الدرجات

و- الخدمات المتوفرة بالجامعة والتي تسهم في دراسة المادة

24. المعدات والأجهزة المطلوبة

أجهزة عرض و أجهزة حاسوب تتوافر عليها برمجية visual basic 6

25. المراجع

1) د. دجانة النابلسي,البرمجة المرئية, فيجوال بيسك , الطبعة الثانية, دار وائل للنشر, 2009
2) د. يحيى الحلبي, د. محمد بلال الزعبي, فيجوال بيسك 6, visual basic , الطبعة الثانية, دار وائل للنشر,2005
3) Deitel & Deitel, "**Visual basic 6, how to program**" , pearson Prentic Hall, 2002. 1999.

26. معلومات إضافية

الاختبارات والتقييم

1. *امتحان منتصف الفصل: 30%*
2. *واجبات :15 %*
3. *امتحان عملي : 5%*
4. *الامتحان النهائي: 50*

اسم منسق المادة: ---------- التوقيع: ---------- – التاريخ: ----------

مقرر لجنة الخطة/ القسم: ---------- ---------- التوقيع----------

رئيس القسم: ---------- التوقيع---------- ----------

مقرر لجنة الخطة/ الكلية: ---------- التوقيع----------

العميد: ---------- التوقيع----------